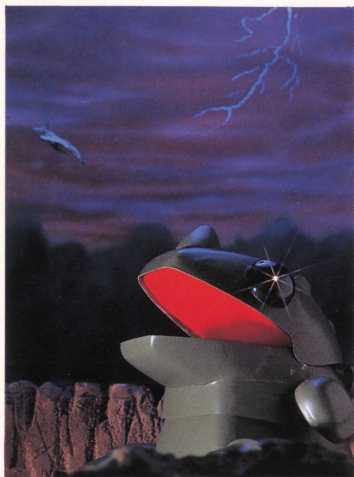
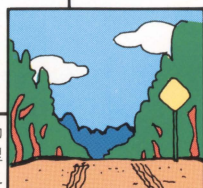
昭和62年3月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻第3号通巻5号
NG
namco
COMMUNITY
MAGAZINE
月刊エヌジー
3 MARCH
痛快！新鮮気分
今回もナムコ情報がもりだくさん
F（ファンタジー）・ボードゲーム制作秘話
情緒怪獣ワギャン来襲！
ワンダーモモ
NAMCO
87-765
ALL ABOUT PAC-MAN
今だから大公開！ パックマンのすべて

痛快！　新鮮気分
今月はグ・グッと
核心に迫ります！

No.5　1987年3月号

C O N T E N T S

たかいまみこ
高井麻己子

昭和41年12月28日生。おニャン子クラブのメンバーとしてデビュー、うしろゆびさされ組としても活躍したが、今年3月におニャン子を卒業。4月からは本格的なソロ活動に入る。すでに1月21日にソロのファーストアルバム『いとぐち』を発売、歌詞カードでは自慢のイラストも披露している。3月18日にはニューシングルも発売される。

VOICE OF PLAY

遊びっていえば、映画です。高校生のころから大好きで、ヒマさえあれば観にいってました。『陽暉楼』や『麻雀放浪記』なんかをみては感激してたんです。今でも、たまのお休みには、フラリとひとりで出かけるんですよ。オールナイトにこっそり出かけたこともあります。ちょっとスリルですね。ジャンルは邦画も洋画も関係なく、気分しだいかな。元気のない時はスターローンとかね、よくいるでしょ『ロッキー』とか観たあと映画館から強そうなかっこうで出てくる人って。私もそのタイプです。どうしても時間の都合がつかない時は、ビデオで昔のヤクザ映画やミュージカルを観たりもしています。ボーっとしてるよりまず映画です。20歳のお誕生日には、私の出てる『恋する女たち』をみにいきました。私としては、ワッいいなぁと思って見てたんですが、ディスコのシーンでほかのお客さんたちが笑うんですよ。1度もディスコにいったことのなかった私には、演技にムリがあったのかなあと、うつむきながらも勉強になったり……。3月からはいよいよおニャン子も卒業するし、いしだあゆみさんに憧れる私としては、もう映画は趣味や遊びではなく、お仕事になってしまうけど、ジーっと画面をみつめて、時にはラブストーリーのヒロインだけじゃなく、強くてたくましいヒーローになってしまえる瞬間って、なくしたくないなぁ。

「遊び」をクリエイトするコラム

STAFF　Chief Editor　蝦名規功
Editorial Director　北原香里
Editor　手嶋禎之
Editor　杉本郁子
Art Director　勝亦一己
Photographer　塚田康和

編集主幹　㈱ナムコデザイン課　NG編集室

ALL ABOUT PAC-MAN
今だから大公開

パックマン誕生★物★語

毎号NGの表紙で活躍している
この黄色いボールのようなヤツ
これがパックマンだって
知らない人はいないよねー！
誕生してから約7年
ナムコのメインキャラクターとして
世界中で愛されている
ウルトラ・スーパースター
そしてゲームのパックマンは
どうやってできたのか
今だから大公開

●パックマンは原点だ

パックマンは、1980年に誕生し、世界中で大ブームを巻き起こした超人気ゲームだ。これだけ多くの人に愛されたっていうことは、ゲームの本質的なおもしろさがギュッとつまってるんだよね。

現にパックマンは、ナムコ開発部の新人研修の教材として使われているんだ。新人たちは、このゲームを通して、ゲーム作りって何かを学んでいく。だからパックマンは、ナムコゲームの原点と言えるかもしれないね。

さて、当時のパックマン開発スタッフは、今やナムコのえらーい人ばかり。少々緊張しながら当時の話を聞いてみたよ。

●ゲームのヒントはピザパイさ

ゲーム企画担当者I氏のこのエピソードは有名。なんと昼食でピザを食べている時、このゲームを思いついたんだって。

でも、かんじんなのはその後。一瞬のひらめきを、いかにゲームとしておもしろい形にもっていくか、ずいぶん悩んだそうだ。

●やっぱりみんなに愛されたい

特に考えたことは「女の子にも愛されるゲームがいい」ってこと。

それまでのゲームは、スペース物など、男の子向けのものが多いんだ。だから、今までの殻を打ち破ろうということで、いろいろ工夫したそうだ。

●1ヵ月で企画書完成

迷路の形、キャラクターの性格が決まると、いよいよゲームの姿が見えてくる。それが、企画書・仮仕様書として社長に提出されたのは1ヵ月後のこと。最近のゲームに比べると、とってもスピーディ。

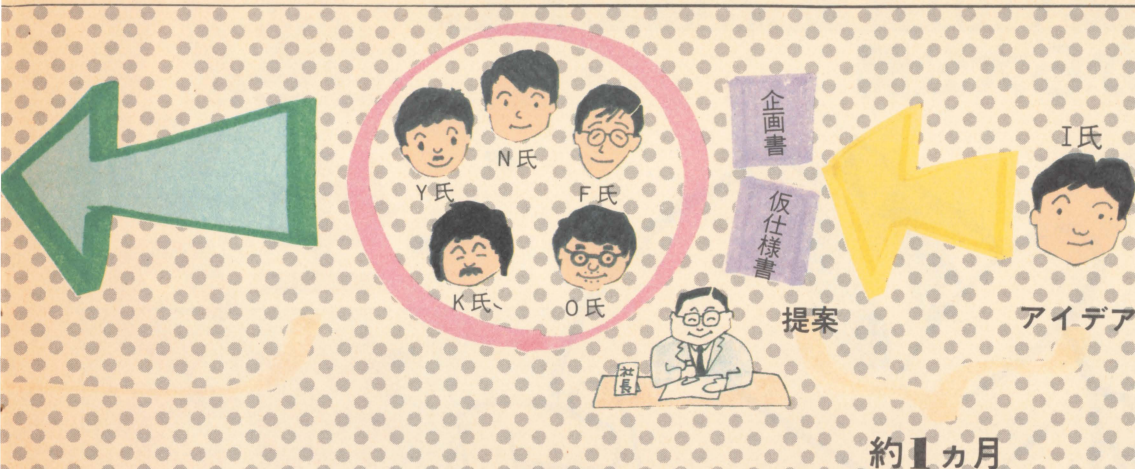
●今回のパックマンの特集は企業秘密につき、一部明かせないところがあります。許してチョ。でも、よく読んでくれれば、どんなふうにゲームが出来ていくのかが解ると思うよ。もし、解らないところがあったらNG編集室「元気新聞」までお手紙くださいネ。

これがゲームができるまでの過程だ

企画書　仮仕様書

提案

アイデア

約1カ月

関わってたんだね

そして、もめることなく無事OK。これで本格的にスタートだ。

●スタッフは最高だった

GOサインが出ると、まずスタッフ集めが始まる。チーム構成はこれ。
〈企画・ゲームグラフィック〉I氏
〈ハード（基板設計）〉N氏
〈メカ（ゲーム機設計）〉O氏
〈プログラム〉F氏
〈オリキャラ・ロゴデザイン〉Y氏
〈音楽〉K氏

ゲームのできの良さは、このメンバーのチームワークの良さにかかっているんだ。さいわいスタッフは最高。やる気に満ちていた。

●開発期間は約1年

ゲーム作りが進むと、仕様書にはどんどん手が加えられていく。よりおもしろくするために改善していくんだ。途中、苦労もいろいろあった。たとえば、あの「コーヒー・ブレイクタイム」（2面が終わると見られるパックマンのショー）。今でこそあたりまえになったけど、当時は画期的なものだった。だから当然、新しいものへの抵抗感は強くって、ナムコの中でも賛否両論が飛び交ったんだって……。

そして、迷路の最終的なツメ、キャラクターの動きのチェックなど、あーだこーだとみんなでもめて、やっと試作第一号にこぎつける。

試作品は、社内のいろいろな人にチャレンジしてもらいアンケートをとる。そしてまた手直しを加えて、再び改良版の試作品を作るんだ。これでOKが出ればほぼ完成！

サンプルがあがると、ロケテストに出し、海外へは見本として送る。こうしてデータがとれるとあとは量産に入るわけなのだ。

開発も最終段階というころ、あの有名なオリジナルキャラクターのパックマンも完成。できあがりは予想を上まわるバツグンのものだった。

●ついに完成

ゲームは無事完成した。そしてゲーム場へ出る直前の昭和55年6月に、新宿・アルタでイベントを開催。ここでパックマンははじめて人々の前に姿を見せたのだ。あたりは黒山の人だかり。すごい話題になった。

▲アルタでのイベントの様子

●世界の人気者へ

また、ほとんど同時にアメリカでも評判になりはじめたパックマンは、日本をしのぐ勢いで人気が上昇していった。なにしろ、国立アメリカ博物館にパックマンのゲーム機が陳列されて、歴史に残るほどの人気。そして、オリキャラも大ヒット。ミッキーマウスと並ぶ人気者。

●家庭の必須アイテムへ

そしてアーケード版の4年後。ファミコンブームにのって、パックマンは再びやってきた。今度はみんなの家庭の必須アイテムとしてね。こんなにすごい旅をパックマンはしてきたんだね。

▲これは現在の開発部内での仕事風景。こんなふうにしてゲームを作るんだ。

〈パックマンの音楽〉音楽担当者K氏

今のゲームに比べれば、〝音楽〟というのも恥かしいくらいだけど当時は新鮮だったと思うよ。ゲームにメロディーのある音楽が入ったってことがね。

作り方は、まずギターで曲を作り、僕の当時の愛機シャープＭＺ80に入れるわけ。そこでできたものをみんなに聞いてもらい、ＯＫが出ると、あとはプログラマーＦ氏にバトンタッチというやり方。

曲作りで苦労したのは、「陽気な悪魔」って雰囲気をいかに出すかということ。そこでひらめいたのがスペインモードというコードなんだ。長調と短調がうまく混ざっていて、明るさの中にも味があるんだ。確かＣＣ♯ Ｃ／G^7 Ｃだったかな。大急ぎの仕事であわただしかったのが今でも印象に残っているなあ。

※シャープＭＺ80・当時初めて音名でデータをインプットできたマイコン。

▶こんなぬいぐるみまでできていた全米で大人気のパックマン

▲アメリカで発売された約400種類のキャラクター商品のひとつ。

オリジナル・キャラクター

※ゲームによっては、最初にオリキャラがあってスタートするものもある。どちらが先かはケースバイケースである。

試作1. → アンケート → 最終仕様書 → 試作2. → ロケテスト → 量産 → 完成

約1年

いろんな人が

▲初期型パックマン。スペルがPACではなくPUCKになっているでしょう。

▼これが基板だよ。

〈パックマンのハード〉基板設計担当N氏

開発が始まると、まずハードが先行する。ハードの仕様書ができるとプログラマーに渡し、またプログラマーからの要望でハードに手を加える。この繰り返しだ。設計者とプログラマーと企画者は三位一体となって進むんだ。

この頃ハードの上で画期的だったのは、ナムコオリジナルカスタムＩＣを初めて使ったということ。これはとても優秀なＩＣで長い間ナムコの企業秘密だったんだよ。

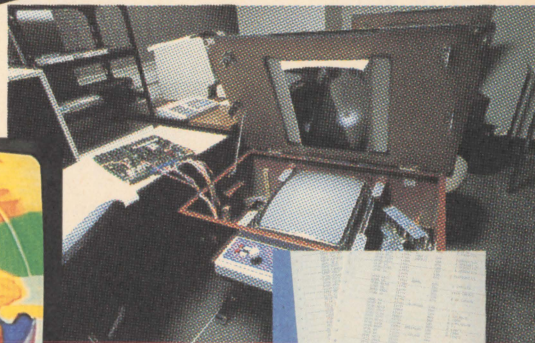
また設計上苦心したのは、量産した時に安定した品質を保てるような回路設計にしようということ。これは努力したかいがあってほとんど後からのトラブルはなかったね。

〈パックマンのオリキャラ〉デザイナーY氏

ドット絵を見せられて、これでオリキャラを作ってくれと言われた瞬間すぐ今のパックマンをイメージした。迷わなかったね。これしかないと思った。あえて言えば２枚のラフスケッチを書いたくらい。ロゴもそうだね。すぐひらめいた。イメージぴったりでしょ。

苦労したのは、アメリカンパックマンのほうだね。外人の好みってのを研究して向こう用に作ったんだ。鼻を低くしたり、ミズパックマンなんか、かなりお色気を出すようにしたりね。目は、表情を出すために、黒目だけではないほうがいいという要望があったので変えてみた。だから印象はかなり違うと思う。これが文化の差なのかなあって痛感したね。

▲アメリカ向けにＹ氏の起こしたラフスケッチ集のミズパックマン。

▲目の形が違う、アメリカンタイプのパックマンファミリー。これはＴＶアニメの一場面。

▲ゲーム機をあけると、こんなふうになっている。これは製作中の状態。

▲パックマンのプログラムの一部。アセンブリ言語で書かれているんだよ。

パックマン制作秘話

「ファミリーコンピュータ用カセットへの道」

プログラマーあお氏

●FC化へGO

1984年、ナムコではファミリーコンピュータソフトの開発を進めることになった。※まず一番手はギャラクシアン。そして約4ヵ月ほど遅れて、パックマン、ゼビウス、マッピーの開発を同時に始めた。僕の担当はこのパックマン。一機種に一人の担当者がつき、初めてのFCにとまどいながらのスタートだった。

●すべてが霧の中

まず困ったのは、FC本体の仕組み。そしてFCがどんなものかがよくわからなかったことだ。後から考えればバカみたいに簡単なことも、FCに慣れていないためにずいぶん手間どったものだ。それは他の2人も同じ。みんな行きづまると、先にFCを手掛けていたギャラクシアン担当のS氏に質問にいった。彼の存在は闇の中の一つの灯だったなあ。

次に困ったのは、元のパックマン担当者から渡された資料が、とても充分とはいえないものであったこと。すでにI氏は他の仕事をかかえていて整理している余裕などなかったのだ。だから必要なものは自分で探すしかなかった。あそこにあるはず…の言葉を頼りに資料探しの鬼となった日々もある。

それはまるで霧の中からのスタートだった。はたして、期限までにできるのだろうか。その頃の僕の心は不安でいっぱいだった。

●容量はたっぷり

でも、ホッとしたことが一つある。それは、アーケード版パックマンが出てから4年もたっていたので、その時のアーケード版※の容量とFC版の容量はほぼ同じだったということだ。現在のアーケード版とFC版を比べると、圧倒的に前者の容量が勝つのにね。技術の進歩ってすごいと思う。

●全て同じにはできない

ただソフトの容量は同じでも、アーケード版と全く同じにはできない。基本的に、アーケード版パックマンはタテ画面、FC版はヨコ画面だということ。これは難問だよね。

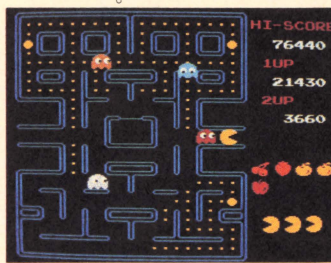
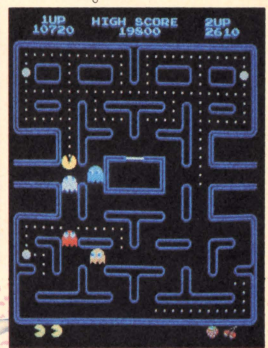
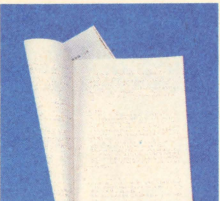
それからハードの性質からくる違いがいくつかある。たとえば色数は、FCソフトのほうが少ないので苦労した。気づいている人も多いと思うけどFC版のフルーツは単色になっているでしょう。

それと、動いているキャラクターが横に、ある一定数以上並ぶと、次のキャラクターが突然消えてしまうという現象がある。これにも始めはとまどった。でもバグではないのでわかっていればこわくはないんだけどね。

●なんとか完成

いろいろ苦労の末、なんとか期限には間に合った。その後、製品の厳重なチェックが加えられ、無事合格の晩に市場へ出すことができたわけなのだ。

時は1984年11月。スタートしてから約5ヵ月目のことだった。

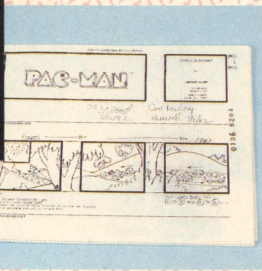
◀アーケード版パックマンの画面写真

▶FC版パックマンの画面写真

▲貴重な資料の一つだった、アーケード版の最終仕様書。

※〈注1〉ギャラクシアンのアーケード版が出たのは1979年。パックマンは1980年。ゼビウスは、1982年。マッピーは1983年。4作ともFC化は1984年。

※〈注2〉アーケード版パックマンは、「Z80」というCPUを使用。16Kバイトのメモリー容量。FC版パックマンは「6502」というCPUを使用。これも16Kバイトのメモリー容量をもっていた。(1バイト＝8ビット)

アメリカで大活躍だった キャラクターたち

▼アメリカでは、許諾を受けて、バリー・ミッドウェイ社が製造していた。

▲アメリカで放映されたアニメの画面写真。このパックマンの顔！　独特の雰囲気だね。

▶アメリカで放映されたアニメの絵コンテ

▲アメリカで活躍したアップライトタイプのゲーム機。そして楽しいマスコットのぬいぐるみ。

〈基本用語の説明〉 ナムコでの場合

ゲームの仕様書：ゲームの進行や設定がすべて網羅されている書類。設計図の役割をもつ。プログラマーはこれを見てゲームを作ることになる。

ロケテスト：試作の最終段階のサンプルを実際のゲーム場に置いてプレイしてもらい一般の人の反応を調べる市場調査。

基板：ビデオゲームのコンピュータ機能が集中したゲームの心臓部。ゲームのプログラムやキャラクターのデータが入ったICがたくさんのっている緑色の板。

ロゴ：コンピュータ言語のLOGOのことではない。デザイン用語の一つでロゴタイプの略。商品名などをデザイン化したもののこと。

新宿アルタ：「笑っていいとも」で有名な新宿東口にあるファッションビル。一九八六年にはガントレットのイベントも行なわれた。

CPU：(Central Processing Unit)中央処理装置といい、コンピューターの脳にあたる部分。プログラムを実行し、データの処理を行う。

アセンブリ言語：プログラム言語の一つ。機械語をより実用的にしたもの。ゲームプログラムはたいていこの言語で書かれる。(パソコンの標準言語であるベーシック言語より複雑)

IC：(Integrated Circuit)集積回路の意味、ROMやCPUを構成するための基本的なエレクトロニック・パーツ。

●おまけ情報

効果音 キミは1つのゲームの中にいくつ効果音が使われているか考えたことある？なんと、こんなにたくさんの音が入ってるんだぞ。①コイン投入音②エサ食い音③モンスターの追いかけ音④イジケモンスター音⑤イジケモンスターにかみつき音⑥目玉の逃げ帰り音⑦スペシャルターゲット食い音⑧エクステンド音⑨パックマン消滅音

●パックマンのオリジナル・キャラクターを制作したY氏の顔は、なんとパックマンにそっくり。ということから一部ではヒゲをはやしたパックマンおじさんと呼ばれているそーな。(しかし、どこかで誰かが某社のマ○オに似ているという噂をしているとも……)

ファンタジーボードゲームの世界

講師
YOU・SHINOZAKI
KAZ・TAKAHASHI

ビデオゲームのナムコ――そんなイメージをもっている読者も多いんじゃない？　でも、ちょっと待って。ナムコはビデオゲームだけじゃなく、色んなものを創り出しているんだよ。というわけで今回は、ボードゲームの大特集だいっ！

F(ファンタジー)・ボードゲームの特徴はコ・レ・ダ！

今までにナムコから出されているF・ボードゲームは『ドルアーガの塔』『パックランド』『ドラゴンバスター』の3アイテム。そう、どれもビデオゲームでオナジミの作品だ。

でも、だからと言ってビデオゲームをそのままボードゲームに移植したわけじゃないんだ。だって基本的にビデオゲームの方は1～2人用にできているし、ボードゲームはマルチプレイ（多人数で競いあい、かけひきを必要とする）じゃなくてはいけないからネ。

ビデオゲームの世界観をこわさないで、いかにしてボードゲームなりのオモシロサを引き出すかを一生懸命になって考え出したんだ。

では、F・ボードゲームの特徴といったら何かを考えてみるネ。

●F・ボードゲームの主な特徴

特徴1. マルチプレイが可能なのでプレイヤー同志のコミュニケーションをはかることができる。

▶この特徴はボードゲームならではのもの。そして、コミュニケーションといっても、その中には闘いをめぐっての色々なかけひきもあったりして、ビデオゲームでは困難なゲーム性がうまれてくるんだヨ。

特徴2. ゲーム盤やフィギュアがあるため、独特の存在感が生まれてくる。

▶シュミレーション・ゲームがボードゲームから生まれてきたように、この特徴は実体験により近い感覚をかもし出してくれるんだよネ。

特徴3. 基本的には、サイコロによるゲーム進行のためローカル・ルール（それぞれのユーザーが独自のルールを作ること）が生まれやすい。

▶この特徴を知るとゲームにアキがこないゾ。なんたって自分たちで容易にルールをかえてしまうことができるからネ。もっとコりたいときは、ファギュアも自分で作っちゃうんだ。（P8のフィギュア制作講座を参考にしてみてネ）

前ページでは、F・ボードゲーム全体の特徴を述べてみたけど、ここでは、それぞれのアイテムの㊙話を公開しちゃうことにするネ！

第1弾 ザ・タワーオブドルアーガ

最初はマックラ…ドルアーガの塔

このゲームは、ナムコで初のボードゲームだったから、何から手をつけていいのかさえ分からない状態だったんだ。

エッ！ それでよくできたって？ そりゃもう、研究したもん。色々なゲームをプレイしてみてサ……。でも、決して市場に出ているゲームとは同じものにはしたくなかったから、ホント言うとけっこう苦労したんだ。

だけど、ボクには夢があったんだ。それはネ『スゴロクは単純すぎるし、シュミレーション・ゲームは難しすぎる。これじゃあ、日本のボードゲームの夜明けは遠い（チョット大ゲサだなあ）ゾ。なんとかしなくちゃ』という思いだったんだ。

と、まあ、そんな大志(?)を抱いて制作に励んだってワケ。制作過程はというとネ……。

試作品1

もりだくさんの要素をつめこんじゃうと、頭が混乱しそうだったから、まずは、ドルアーガの塔を単純なスゴロク的なものにしてみたんだ。

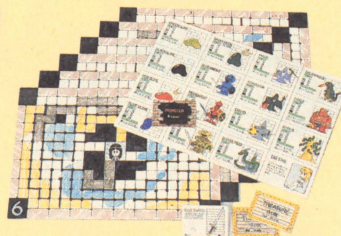
それでやってみると……もう、これは運だけ（アタリマエか）。当然改良を加えなきゃいけなかったんだ。

試作品2

▲ドルアーガの塔のアイデアは某社のダ○ジョンというゲームを参考にしたそうな……。

この段階では運にプラスしてアイテムを集めるという要素を加えた。これで大分ゲーム性が生まれてきたんだけど何かもの足りなかったんだナ。というわけで次の段階へ。

試作品3

場所によって進める数をかえるという独自のアイデアをもりこんでみた。するとどうだろう、まるでゲームが生き物のようにイキイキしてきた。そして、このあと何度ものテストプレイを繰り返し、完成品になったんだ。

▲信じられる？ これ全部手描きだぜ。（エッヘン）でもこの時点では数値の決定がまだだったんだよ。

●ドルアーガの塔のま・と・め

この『ドルアーガの塔』は3作の中で一番スゴロクに近くて、ボードゲームの入門にはピッタリのデキだったと思うな。

（You・SHINOZAKI談）

第2弾 パックランド

オリジナル・ゲームに挑戦した作品

第1弾・ドルアーガの塔の時とは違って、少し余裕が出てきたせいか欲が出てきた作品だったな。それはネ、オリジナルの『ビデオゲーム版・パックランド』に優るとも劣らないものを作ろうということなんだ。

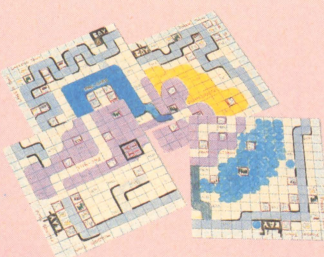
だから、ゲーム中の『かけひき』の部分をより強調したつもり。一部には「このゲームはイジワルが過ぎるんじゃない」という声もあったんだけど、それは絶対に違う。だって、『ゲームというのは、あくまで勝つために、あらゆる手段を使い、そのために頭を最大に使うところにオモシロさがある』と思うからさ。

パックランドの工夫点

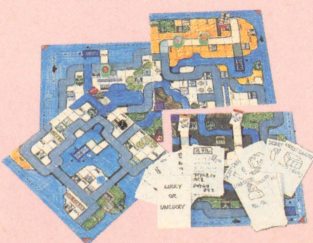
①ゴールがどこか分からない

今までのボードゲームは大体一つ、あるいは決められたいくつかのゴールを目指して競いあうのが普通だったんだけど、それじゃなんかツマらない。だから、このゲームはゲームを進めていくうちにゴールが出現するという方式にしたんだ。これは画期的だったと思うよ。

②カードゲームのオモシロサ

なにしろ『かけひき』を強調したかったもんだから、ボードゲームにカードゲームの要素をふんだんに採り入れてみた。結果は最高！ このゲームをより奥の深いものにしてくれたんだ。

▲パックランド初期のボード。この段階から色々な要素をもりこんでいった。

●パックランドのま・と・め

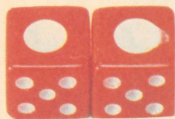
3作の中で、一番ゲーム内容が多かった。でも逆に少し複雑すぎたかな？ どちらかといえば、上級者に満足していただけるゲームになったんじゃないかな。

▲カードの使用によって、より『かけひき』の要素が強まった。

高橋フィギュア名人？ のフィギュア制作講座

それでは、『ドラゴンバスター』に使用したクロービスのフィギュアの作り方について教えましょう。

①しんちゅうやピアノ線で骨格を作る。
②ポリパテ（プラモデル屋さんで売っているよ）で形を作る。
③細かい部分をデザインカッターなどで削り出す。
④耐水ペーパーでみがいて仕上げをする。とまあ、こんなところですが、注意点はといえば、うーん慣れるまでは三面図（正面、横、上から見た図）を書いてからの方がいいネ。

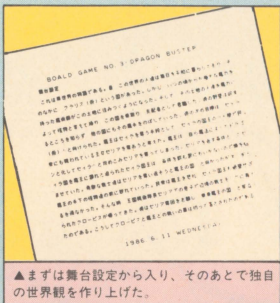
※なお、ドラゴンバスターに付属してくるフィギュアは外国製のメタルフィギュアと同じサイズ(30ミリ)でできているから、コレクションとしても楽しめるよ。

手作り感覚がサイコーじゃん！

第3弾 ドラゴンバスター

最初はボードゲームなしのボードゲーム？

第3弾『ドラゴンバスター』はナムコとS先輩には文字通り3作目のゲームで、慣れもあったろうけど、ボクは何せ当時ホカホカの新入社員。

ほとんどの部分をS先輩がディレクションしてくれたんだけど、それでも何も分からずにはいられない。研究しましたヨ――ず・い・ぶ・ん。『ビデオゲーム版・ドラゴンバスター』をナ、ナント300回以上プレイし、その上、市販のゲームをやりまくった。

まるでボク自身が経験を積んでいくアクション・ロールプレイングの主人公そのもの。それも短期間にネ。というわけで実作業に入ったんだ。

▲まずは舞台設定から入り、そのあとで独自の世界観を作り上げた。

ドラバス制作過程

●試行錯誤

問題点がたくさんあったんだ。その解決方法はネ……。

問題1 何人用でどんな形にするか。

解決法 初めはカードだけでやってみようと試行錯誤したけれど、結局は、フィギュアをつけたいということでこの案はボツ。従来のボードを使用した正統派(?)ボードゲームになった。

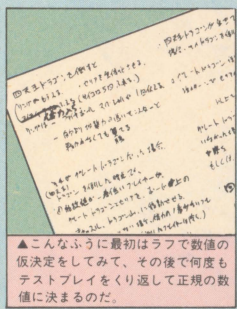
問題2 ゲームに起伏をつけるためにはどうしたらよいか

解決法 城や森・橋などの出来事をもうけて解決。これで判定表の数が多くなっちゃったんだよね。

問題3 成長（ロールプレイング）の様子を明確にするためには。

解決法 経験値の表を作り、それによって攻撃力などが高まっていくのが一目で分かるようにした。

問題4 スピードだけのゲームにしないためには。

解決法 最終目標のグレートドラゴンと闘うことのできる経験値を決めた。

▲こんなふうに最初はラフで数値の仮決定をしてみて、その後で何度もテストプレイをくり返して正規の数値に決まるのだ。

以上、こんなように試行錯誤のくり返しが第3弾・ドラゴンバスターとなったわけです。

●ドラゴンバスターま・と・め

カードやチップの数が多くて、それも手作業ときているからもう大変。テスト用だけで未使用のものが500枚ぐらいあるんじゃないかな。

（KAZ・TAKAHASHI談）

▲全体的なまとまりでは、ドラバスが一番。

こんなにたくさん「ドラゴンバスター」情報

ドラバスはすごいぜ！ と感心してしまう理由のひとつがこれ。今からご紹介する本の数々。なにしろ攻略本だけでなく、小説までできてしまうんだからね。そのうち映画化なんていうのも夢じゃないかもね。

河野名人の「ちょっとひとこと」

今回たくさんの攻略本を紹介したけど誤解しないでね。ゲームには攻略本が必要だって言っているわけじゃないんだ。かといって、攻略本がよくないっていうのでもないよ。

例えば最近の攻略本は、テクニックだけじゃなく、そのゲームの世界観がわかるようなページもあるでしょ。だから、そういうページで、ゲームへの思いを深めてからゲームを始めるのはとてもいいと思う。

そして、何度もプレイをして行きづまった時にはじめて攻略本に助けてもらうんだ。そうすると道が開けるでしょ。そしたらまた自分の力で挑戦してみてね。

そういえば、キミは、もう小説「ドラゴンバスター」を読んだかい？ 僕はこの本を読んでとても感動した。なかなか奥が深いよ。読むのにはそんなに時間はかからない。ゲームの好きなキミならきっと好きになれると思うよ。ぜひ読んでみてね。きっと世界観が開けると思うからさ。

●小説――――¥340
「ドラゴンバスター」
作者 井沢元彦 発行 角川書店

FCソフトから小説ができた！ これはすごいぞ。作者は、江戸川乱歩賞を受賞した井沢元彦氏。ナムコのゲームのために書き下ろしてくれたとも言える。超伝奇SFアクションだ。ドラゴンバスターの世界をより深く味わうためにも必読の一冊。クロービスの意外な秘密が、今解き明かされる。

●マンガ＋攻略本 ¥370
「わんぱくコミックス・ファミリーコンピュータ必勝テクニック完ペキ版19 ドラゴンバスター」
作者 田村良介 発行 徳間書店

半分以上がマンガ。これがキミをドラバスの世界へと導いてくれる。そして後半は、迷宮の完全マップと、キャラクターの紹介という構成。もりだくさんの内容だ。

●攻略本――――¥380
「ファミリーコンピューターゲーム必勝法シリーズ31 ドラゴンバスター」
発行 ケイブンシャ

このシリーズも、もう31冊も出ていたのかと、驚くほどの歴史をもつ攻略本だ。ハンディタイプで持ち運びに便利、内容も充実だね。

●攻略本――――¥430
「ファミリーコンピュータ完璧攻略シリーズ⑳ ドラゴンバスター必勝攻略法」
発行 双葉社

オールカラーでコンパクト、そのうえゲームはかなり詳しく説明されている。わかり易くまとめられた一冊だ。

●攻略本――――¥590
「ファミコンマル勝DX シリーズ③ ドラゴンバスター」
発行 角川書店

ドラバスのマンガを付録につけるなど、ドラバスへの思い入れは人一倍という、あのマル勝ファミコン編集スタッフのおくる必勝本。デラックス版で勝負だね。

●必勝本――――¥850
「ドラゴンバスターの本」
発行 電波新聞社
（手塚一郎著）

オールアバウトナムコでナムコファンにおなじみの電波新聞社編。ファミコンだけでなく、アーケード版の攻略法までのっているぞ。そして、VGMファン必見の楽譜つき。これはすごい。

アーケード NEWGAME

「ワンダーモモ」新登場

とってもキュートなアイドル誕生。ロングラン確実！といわれる舞台劇『ワンダーモモ』で主役を演じているモモちゃんです。ズームインしてモモのこと、知りつくしちゃおう！

モモにインタビュー

みなさんコンニチワ、NG芸能レポーターのバベてつです。今日はここ、『ナムコシアター』で絶賛上演中の舞台劇「ワンダーモモ」で主役を演じているモモちゃんに突撃インタビューを試みたいと思います。

バベ「モモちゃんこんにちわー。」

モモ「ハイ。こんにちわ。」

バベ「えー、モモちゃんはこれが初舞台なんですよね。」

モモ「ええ、そうです。初めての舞台で主役をいただいて、とってもはりきってます。でも緊張しちゃうんです。」

バベ「ヘェ〜、大変ですねー。ところで『ワンダーモモ』のストーリーについて何か話してもらえますか？」

モモ「ええ、いいですよ。アクションショー『ワンダーモモ』の楽しいところは、一幕、一幕がほとんどアドリブでやっているところです。最後にその幕のボスを倒すと一幕が終ります。でも劇の途中で私がやられてばかりだと、バイタリティーがなくなって、ついつい、私、泣き出してしまうんですよねー。そうなったらもう劇場は幕を閉じてしまうの。せっかく来てくれたお客様には悪いけど…。また次に劇場へ来てくれることをいつも祈っているわ。」

バベ「ありゃりゃ。そんな手強い奴が相手の時、モモちゃんの必殺技ってなぁに？」

モモ「えっへん。私の得意技はキックなんです。見た目よりもけっこう力が入ってるんですよ。普通のキックはもちろん、ローキック、ジャンプしてのキック。開脚キック。ほとんどの悪ものはこのキックでギャフンと言わせてやるわ！　でもそれがきかない時は、奥の手ワンダーパワーを使って『ワンダーモモ』に変身しちゃうの。変身したら武器もつかえて、防御力もアップ。でも、変身できるのはワンダーパワーのある、わずかな時間だけなんです。」

バベ「ふ〜ん、なるほどねェ。あっ、そろそろ次の劇の開幕だ。それじゃモモちゃん。次の幕もがんばってくださいね。」

モモ「がんばりまーす。」

バベ「それではモモちゃんの活躍を期待して、このインタビューを終えたいと思います。」

モモ「え〜ん、もうだめェ」

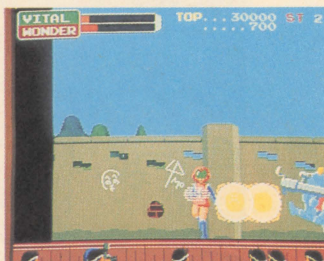
バベ「…………。」

バベてつのテストプレイ感想

はいっ、見ました。やりました。「ワンダーモモ」。モモちゃんの動きを見ていると、意外とキックの射程が短いことに気付きました。よく注意しましょう。怪人達も弱点を探し出せば恐れる事なんて全然ないぞ。

劇を楽しむためのマナー

操作の方法は簡単。8方向レバーとAボタンがアタックボタン、Bボタンがジャンプボタンとなっています。A、B両ボタンを並用する事で6パターンの攻撃方法があります。

〈攻撃シーン〉

〈変身後〉

〈変身シーン〉

◎変身方法

ワンダーパワーが一定レベルに上がれば、つむじ風が現われてきます。この中へモモが入ると、ワンダーモモに変身します。
また別の方法として、モモを正面に向けたまま、アタックボタンを連続して押すと、『ワンダーモモ』に変身することができます。

ナムコシアター上演プログラム

「ワンダーモモ」

●主演　モモ
●共演　クラブフェンサー
　　　　アクロボール
　　　　シャモアン
　　　　ジャグロック
　　　　アマゾーナ
　　　　手下

★第一幕…怪人軍団編
★第二幕…吸血フラワーの謎編
★第三幕…狙われた女子高生編
★第四幕…変身、最終決戦編
★フィナーレ…出演者オンパレード

全国巡業上演中！

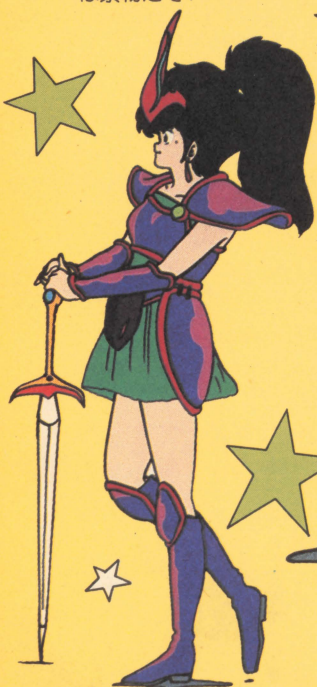
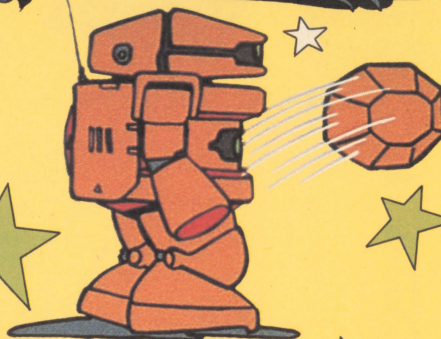
※尚、上演中のストロボ撮影はモモが恥かしがりますので、ご遠慮ください。

ワンダーモモ 怪人大百科

センプウキャク！

アクロボール
身の軽さと体当り攻撃に気をつけろ！

ムーンサルト

アマゾーナ
華麗な女剣士。油断は禁物だぞ！

シャモアン
強力なキックと必殺の旋風脚。手強い。

クラブフェンサー
カニのつめ。フェンシングが得意。

カニカニ！

ジャグロック
岩石弾を射ってくるタフな怪人。

すごいやつが現われた！

ワギャン

ワギャンがキミの街へもうすぐやってくる。大声を出してワギャンをよぼう。

キミはワギャンを見たことあるか？！
捕われの身、ワギャンは、
かつてはそうとうのワルだった。
いくらキミの一言で泣き出すとしても
決してあなどるなかれ。
こいつは、なかなかの大物だ。
全国各地に近日出没予定。
キミの叫びを待ってるぜ！

ルネ・マンダーラ・モアイの大予言

61年12月1日
赤道直下、謎の無人島「大怒島（おおどしま）」が、200万年ぶりの巨大噴火をいたしました。このエネルギーによって、地底に眠っていた情緒怪獣「ワギャン」の卵が、かえったのでございます。

62年1月1日
初日に向って765キロ泳ぎきった体長7センチのワギャンは、パックランドへ上陸、炎を吹いて大暴れいたしました。――ワギャンは、生まれて最初に見た者を「敵」だと思って徹底攻撃する習性がございました。これを宗教用語で「すりこみ」と申します。

62年2月1日
パックランドでは、隣のマッピーランドへ110番いたしました。この島の住民は、ほとんど警察官なのでございます。ゼビウス軍とギャラガ隊にも応援を求め、約1ヵ月に及ぶ激戦の末、結局ワギャンは「スズメ捕り」のワナにかかって捕えられたのでございます。

62年3月1日
ワギャンは、隣のナムコランドへ護送され、オリに入れられて「さらしもの」の刑になりました。ワギャンは約30センチに成長しましたが、ナムコ開発2部技術陣によって、炎を吹かない憶病な性格に「改造」されていました。そのため、ワギャンを大声で驚かして、ひっくり返すというストレス発散の遊びが大流行したのでございます。

62年×月×日
ここからが私の予言でございます。オリの中のワギャンは、人々のストレス・エネルギーを体内に吸収し、情緒電池に畜え続けます。そして1万人目が叫んだ時、情緒パワーは臨界量に達し、怒りが爆発。オリを突き破り50メートルに巨大化して、人類に大逆襲するのでございます。今は、ひたすら逆境に耐え、エネルギーを畜電しているのでございます……
……。

遊び方

1. コインを入れて大きく息を吸う
2. ワギャンに向って大声で叫ぶ
3. ワギャンが反応しスコアが出る（なーるほどっ）

声の大きさ × 発声時間 ＝ 破壊力 となーる

ワギャンの反応

1.）コインを入れて、すぐ叫ばないと…
「ナニ　ダマッテンダヨー」
2.）声が小さいと…
「バァーカ」
「ケケケケケ」
「ヘックション」
3.）並の声だと…
「ナンダヨ、ウルセイナ…ケケケ」
「モウイッペンイッテミロヨー」
4.）すごい大声だと…
「（爆発音**ドカーン**）ゴホッゴホッゴホッ」〈せきこむ〉
5.）すさまじい大声でハイスコアを出すと…
「**ドカン！ドカン！ドカン！**フエ～ン」〈泣く〉
このように反応するのだ

「私はワギャンを見た」
情報募集中

全国でも数少ないワギャンの存在は、まさに国宝級といえるものだ。これを見た人がいたら、たいへんな幸運と思ってよい。赤飯をたいて、ぜひ祝ってほしい。
我々は、そんな喜びに満ちた情報「私はワギャンを見た」を待っている。見た人は、見た場所、日時、そしてその時にさけんだ言葉などを書いて左の宛先まで送ってほしい。抽選で20名の方に、ワギャンの特製大型B全ポスターを。また50名の方にワギャンお喜びステッカーをさしあげよう。こりゃあ、魅力のプレゼントだぜい。（(注)ポスターは、送るのがたいへんなので、ポスターの希望者は、もよりのキャロット名を書いて下さい。ポスター引替券を送りますのでそこで引き替えていただくことになります）
●宛先㈱ナムコ　NG編集室「私はワギャンを見た」係
●〆切　3月31日消印有効

INFORMATION

ワギャンは3月上旬より、全国主要都市に出没する予定。どんなところで出会えるかはキミの運しだいだ。家族、友人を総動員してワギャンを捜しに出かけよう。

■ラジアメふれ愛キャンペーンのお知らせ■

ラジアメの人気ＤＪ斉藤洋美が、全国ナムコロケーションを訪問して楽しいイベントを行う“ふれ愛キャンペーン”。今回は北海道での開催予定をお知らせします。
●2/28(土) 札幌市内の各直営店（PC琴似店・プレイタウン赤い風車・川沿CH・澄川CH・西野ナムコランド）を訪問
●3/1(日) ＰＣ旭川店で開催

●ワギャンの特撮はいかがでしたか？　次号は○○○○を題材にした超特撮ストーリーを企画していますのでヨロシクネ。ところで、この撮影は1枚のフィルムに3重露光というテクニックをクシしたものなんだよ。ちなみにカミナリの制作者はバベてつです。

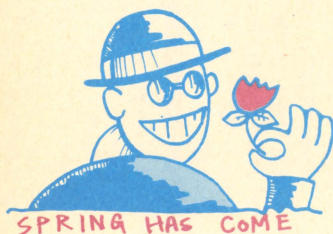
TELEPHONE
03-756-2311
AREACODE03

GENKISHINBUN

元気新聞

第5回

元気新聞　3月号　昭和62年3月1日発行(毎月1回1日発行)
通巻5号 昭和61年10月1日ＮＧ特別編集許可

雑貨屋

春だゼィ！体がムズムズ う〜ん、走りだそうぜ！

ぐーっと背伸びして、深呼吸。あー、春って感じだぜ。冬の間になまった体をおもいっきり遊びに使いてェな。
誰かいねェか？　オイラと遊びきれるぐれェ元気な奴は。

俺の才能を使ってくれ

オヤジさん聞いてくれ!!　ぼくは、16歳のぶんざいで、ゲームアイデアがボスコニッと、うかんでくるみょうな人間です。しかもそれが、あのナムコゲームをこえるほどおもっちろいやつばっかで、このままわすれてゆくのがもったいねーくらいですんで、オラァそのアイデアを、ノートにかきのこしているんだべさ。

いったいどーしたらいーんだべか、ナムコのスランプだっしゅつのために、つかってくれねーだか？

ＮＧにいってもしょうがねーけど「スランプじゃない!!」っておこんなよ。

鹿児島県　軍原　勇　16歳

オメーよー。16歳のわりにゃ、全然漢字つかってねェな。ほんとにおもしろいゲームを考えてんのかよ？

まァ、見もしないうちに、どーのこーの言うのもなんだしな。おまえのそのノートの中から一つだけ。いいか、一つだけだぞ。お前が一番自信のあるゲームアイデアを送ってこいっ！　じっくり見てやるからな。

（オヤジ）

のぞいたのはだぁれ？

ナムコの皆様こんにちわ♥

この前、私、入浴シーンをばっちしのぞかれていたんです。それもその人はなんともなつかしーいあのプーカ帽子をかぶっての犯行なんです。信じられません…ぜったい信じられないっ!!　あんなせこくてきたないマネする奴は、きっとプレゼントでしか手に入らなかったリブルラブルのトレーナーとか、昔やってたマッピー3万点いくと、くじが引けて当たればマッピーのTシャツがもらえるってゆーのを着てたかも…。私もせこいからこれで3枚もってるけどな。

ナムコの商品を使って、こーゆー事するのやめて下さい！　けがれます！　とかゆってー…ナムコファンらしいから許しちゃおーかな？

それではこの辺で失礼します。がんばってくださいね。私はこれでも8年近くナムコファンやってるんですよっ♥　もちろんこれからもずっとナムコの味方です!!

札幌市　恵子ネ　16歳

お、おいバベてつ！　女の子だぜ女の子。〃♥〃だってよ。誰だ、誰だ、恵子ちゃんの入浴シーンをのぞいてるのは！　ちくしょーうらやましいなァ。

（オヤジ）

オヤジさん！　なんてこと言うんですか。まったくもう。それにしてもその犯人は恵子ちゃんの趣味を知ってたんじゃないのかな、案外、恵子ちゃんに想いをよせる子だったりしてね。

（バベてつ）

秘訣を教えちゃうね！

やあ！　ＮＧ編集部の諸君！　君達に、とっておきの奥技を伝授しようじゃないか！

『他社のゲーム会社の社長に、ＡＭショーの時、「おっ。ええ味だしてるやないか！」とカンシンさせる秘訣』

●用意するもの　アジ（おさかな）

●**方法**

まずオヤジさん。君は味、おっとマチガイ。アジにメイクして他社のゲーム会社の社長好みの顔にしたてあげてください。

そうして、ＡＭショーの時、ナムコの新作ゲームと一緒に、そのアジも飾っておいてください。そうすれば、他社の社長はナムコのブースを見ている時に、メイクされたアジを見て、「おっ。ええアジ出してるやないか！」と、言うでしょう。

このパターンを使えば、「この味にホレた！」や「よくこんな味出せたなあ。」なども使えます。ちなみに「味」とは、ゲームの脂味(うまみ)のことです。

京都府　モロボシダン　14歳

ハッハハハ…　オモシレー。でもくだらねェー。　まったく笑わせてくれるぜ。また楽しみにしてるぜ。

（オヤジ）

ここでＡＭショーを知らない人へ解説…ＡＭというのはアミューズメント（娯楽）の事でして、だいたい毎年10月に、東京で開かれる娯楽機器メーカーのショーなのです。

ナムコをはじめ各メーカーの新製品紹介といったところ。残念ながら一般の人は入場できないのです。

（バベてつ）

実は私初めてなんです

はろーです。はじめまして。僕はゲームのことはなんもわからん花の受験生です。〃なぜこんなヤツがＮＧに手紙なんぞ出すのだ〃と思うでしょ。1ヵ月前のことです、学校で「明日、〇〇にいこーかなあ」と言った

●これからのＮＧのために新コーナーを設けたいと思います。題して『こんなゲームがあったらオモシロイ』。これはネ、あまりマジなゲームのアイデアではなくて、笑いをさそうようなものにしてもらいたいんだ。どんどん投書を送ってくれ。待ってるぜ。

HARD WARE SUPPORT

こういう事を知ってる奴 結構、人気者になれるよ

「CPUって何?」「それは、中央処理装置のことで、いってみればコンピューターの頭脳みたいなものさ。」なんて簡単に答える奴って結構人気者だったりするよね。君もこのコーナーでクラスの人気者になってね。

Q さっそく質問ですがな。えっと、ぼくの記憶ではたしか、ファミコンの機能では一つのキャラクターは3色までが限界だと思ってたんですが、「スーパーゼビウス」では4色使ってあるキャラ（例・レフハーロ・ドルデ他たくさん）がありますが、どうしてですか？
ついでに、なぜマッピーランドは1Mもつかっているのに3900円なのですか？

埼玉県　田原　勲　?歳

A スーパーゼビウスにかぎらずファミコンはキャラクターが命。1色でも多く使いたいのが人情。研究を重ねて、4色使う方法を開発しました。
まずファミコンのOBJ（オブジェクト）（キャラクター）は今も3色が限界というところは変わりません。ところがキャラクターの一部を透明(穴をあける)にすると、そこに背景の色がついてしまうのです。この事は前のNGでも触れましたが。キャラクターは背景の上にのせているモノ。当然、穴があいてしまえば、下の背景が見えるワケです。このようにして4色のキャラクターが完成したのです。こうした方法をより極めてゆけば、今よりも、もっとキレイなキャラクターができるかもしれません。
また次の質問ですが、メーカーはお客様に良い品を安くお届けすることが使命です。より多くの方にその面白さを満喫していただけるようにと、マッピーランドはメガロムですが3900円にしました。
はっきり言ってお買得です。

Q んーと、考えても考えても、分らないことがあるんです。コンピューターというのは、一度に一つの処理しかできないっていうのを聞いたことがあるのに、アーケードゲームやFCなどはキャラクターの動きと音楽が同時に処理されてるみたいだけど、これはどうしてですか？ もしかして非常に短い時間に絵を動かして、音を一つだして…と、くりかえしているのかな。

東京都　里中長次　14歳

A 正解。里中クンの考えているとおりです。専門的に言うと時分割処理って言うんだけど、ある時間はキャラクターを動かして、ある時間は音を出してという処理を猛烈に早くやってるから同時に動いているように見えるんです。遊びと勉強を上手に時分割処理してください。

Q うちの近くのゲームセンターに「ドラゴンバスター」があるのですが最初のVITALITYが128でなく、64になっているの

NGランキングベスト10

ついに来たぞ！ウワサのゲーム

ついにNGランキングにも動きが出てきた。中でも急追を見せているのが、プロ野球ファミリースタジアム（ナムコ）だ。このゲーム、市場でも品切れ続出で、もう大変なのだ……。

のです。そしたら友達の一人が「えーっ○○いくのぉ、そんならさぁ、NGもらってきてよ」
「NGってなに？（ゴメンナサイ）」
そーゆーわけでNGを手にするハメになったのでした。ちゃんちゃん。で、○○へいった帰りのバスの中で「NG」をぱらぱらっとめくったんです。「ゲームのことなんてわっかんねーもんなぁー」、ぱらっ。「うっ、なんじゃこれは！」…それが元気新聞だったんです。
「へえーおもしろいじゃんこれ。」などと言いつつ降りるのをわすれて、一区間乗り越してしまいました。
はっはっはっ。なんつっても、スタッフの人達の心意気がうれしいですね。それに投稿してくる人達も。ひさしぶりにこんないきいきした雑誌を読みました。ゲームはわからんけどNGは毎月読みまーす。約束！
ゆ～びきりげんまん、うーそついたら…針千本飲みます！

勝田市　ぽてと★さらだ　15歳

これからも私たちのNGを楽しんでくださいね。

（S子）

みんな元気かーい？ 受験の真最中の人は、もう一息。春になったら思いっきり遊べるよ。がんばって。
さーて、今月のゲームランキングは、どうなっているかなぁ？
おっ、アーケードゲームでは、ついにアウトランが4位までせまってきたぞ。ファンタジーゾーンも相変わらずの人気だし、セガのパワーにもすごいものがあるね。負けないぞ。
ナムコゲームの新しいところでは10位に3Dサンダーセプター II が入ってきた。でも、最新のローリングサンダーはまだ20位に入ったばかり。これからが勝負どころだね。
FCゲームは、やっぱり強いスーパーゼビウス、そしてワルキューレの冒険。今月はついにファミスタが追いあげてきたね。1位になるのも時間の問題かもしれないよ。
あまり激変しない傾向にあるこのNGゲームランキングも、少しずつ新しいゲームが顔を出してくるね。
それが発売時期より遅れて反応がでてくるっていうのは、やっぱりおもしろさがわかるにはある程度やりこむ時間が必要だからなんだろうね。
じゃ、またね。

（うに）

アーケードゲーム

順位	ゲーム	得点
1位	源平討魔伝(ナムコ)	614点
2位	イシターの復活(ナムコ)	309点
3位	ドラゴンバスター(ナムコ)	159点
4位	Out Run(セガ)	123点
5位	ファンタジーゾーン(セガ)	94点
6位	ドルアーガの塔(ナムコ)	90点
7位	リブル・ラブル(ナムコ)	84点
8位	ギャプラス(ナムコ)	73点
9位	スペースハリアー(セガ)	68点
10位	3-Dサンダーセプター II (ナムコ)	66点

FCゲーム

順位	ゲーム	得点
1位	スーパーゼビウス(ナムコ)	250点
2位	ワルキューレの冒険(ナムコ)	245点
3位	ドルアーガの塔(ナムコ)	239点
4位	プロ野球ファミリースタジアム(ナムコ)	134点
5位	スカイキッド(ナムコ)	114点
6位	ドラゴンバスター(ナムコ)	110点
7位	悪魔城ドラキュラ(コナミ)	104点
8位	メトロクロス(ナムコ)	90点
9位	ドラゴンクエスト(エニックス)	83点
10位	グラディウス(コナミ)	72点

ゲームランキング投稿規程

●このコーナーでは、みなさんから送られたハガキの、それぞれ1位に10点、2位に5点、3位に3点というように点数をつけ、それを集計して発表しています。どしどし、おハガキを送ってくださいネ。
●このコーナーへのおハガキのなかから抽選で、毎月20名様にNGオリジナル・グッズを差しあげています。お楽しみに。

●NGゲームランキングでは1人が何枚も同じランキングを送ってくることを認めていません。こういうハガキはボツにしかなりませんからやめてください。自分の好きなゲームを上位におきたい気持ちは分りますが、このボード表はみんなのためのものですから。

バベてつの
ゲームセンター
だよんのコーナー

ひとっ飛び北海道!!

★北海道PC琴似店の巻★

神奈川、大阪、名古屋、東京、と全国を渡り歩いたバベてつの旅。5回目にしてついに本州脱出！ 北海道の楽しいキャロットへ向う。

◀う～さぶ。早く中へ入って熱くなろうぜ。

PC琴似店

住所　〒063 札幌市西区琴似2条2丁目
　　　琴似グリーンビル1F
TEL　011－621－1100
営業時間　10:00～24:00　年中無休
店長　葛西孝行(かさいたかゆき)

最寄りのキャロット

プレイタウン赤い風車　Tel　011-563-7023
澄川キャロットハウス　Tel　011-813-6445
川沿キャロットハウス　Tel　011-572-2383

キィ～ンと飛行機に乗ってひとっ飛び、意外に近かった北海道。でもやっぱり寒いバベ！ う～でも我慢してキャロットを目指そう。

さて、今回やってきたのは札幌のゲームセンターの代表選手とも言っていいPC琴似店です。ゲームフリークの中でもかなり有名みたいですね。それに各HISCORE誌のはじめの方には必ずと言っていい程載っているんだ。そのせいか、PC琴似店では休日ともなると道内各地から腕を競いあうためにゲームフリークたちが集まってくるんだって。

あ、そんな話をしてるうちに着いたぞ。あっ女の人が店員さん？「めっずらしィ～」って大きな声で言っちゃった。（シツレシマシタ）

この人は後藤さんっていってこのキャロットの紅一点なんだ。

後藤さん目当てにお店に来る人もいるってうわさだよ。う～ん納得。

PC琴似店ではコーヒーサービス、その他の特典がいっぱいのキャロット会員ってのがあるんだって。

何人ぐらいなのか、葛西店長に聞いてみました。

「今は800人ぐらいですかね。最近は大きなゲームセンターが数々できているけど、うちはスタッフとお客様との心の通い合ったゲームセンターとして、頑張っていきたいんです。」

「エーッ。800人！」う～んすごい数だ。いかにPC琴似店が皆なに親しまれているかわかるね。それにしても驚いたなぁ。

キャロット会員は今も募集中だそうだから君も入ってみない。ゲーム好き、遊び好き、そして人と触れ合う事が好きな人ばかりがここに集ってるんだ。札幌に来た時はぜひ寄ってくださーい。　（バベてつ）

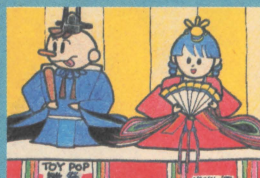
◀常連のみなさん。ゲームの腕は…ボクは及びもしません。

▶スタッフのみなさん。右はしが店長の葛西さん、左はしが紅一点、後藤さん。

バベてつ・S子の**ザ・対決**

2人の勝率は五分 勝ちこすのは誰？

2人の手元に届くハガキも最近はグーンと増えてきて、バベてつなんか、「どれを選んでいいのか迷っちゃう！」って騒いで、喜びの悲鳴をあげているぞ。さてその結果は…？

①北海道　バルバーラちゃんの作品
あれ～。なんでセリア姫がドラゴンをペットにしてるのォ～。クロービスがかわいそーじゃん。　（バベてつ）

③静岡県　木谷　直樹くんの作品
顔はピンポン玉で髪は毛糸、着物は色紙で…。このイラストをもとにトイポップひな人形を作っちゃおう！（S子）

②川崎市　片野　誠くんの作品
なんだ～コレ。なんなんだトプカプだろコレ。何が言いたいんだ。　（バベてつ）

④愛知県　井上　宏一くんの作品
筆で描いた線がとっても味があるね。筆はサインペンなどと違って自分の手の加減で、線が太くなったり細くなったり、いきおいが出たり、震えたりするおもしろい道具ね。　（S子）

●うに編集長採点表〔S子編〕

	夢	遊	笑	愛	技	計	
③	5	6	3	6	4	24	54
④	5	6	5	6	8	30	

●うに編集長採点表〔バベてつ編〕

	夢	遊	笑	愛	技	計	総計
①	6	9	9	7	8	39	64
②	4	8	8	2	3	25	

64点　VS　54点
バベてつの勝ち

最近ⓑ宛の作品が多く寄せられ、バベてつの人気のすごさにみんなびっくりしていたら、とうとう3勝2敗でS子を抜いたゾ。バベてつは得意顔でハガキをだきしめている。全くにくめない岩だなぁ。こんなところが人気のもとなのかもネ。S子の選んだ作品もこれからの可能性が感じられてよかったんだけど、力及ばずってところか。来月に期待しよう！

※このコーナーへ送る作品には必ずバベてつ希望かS子希望か書いて送って下さいネ。　（うに）

です。どうしてなのでしょうか？

A　**群馬県　清水明伸　14歳**
長く遊べるゲームが面白いとは限りません。緊迫感を持ってゲームに挑むプレーヤーにとって、余分な命はむしろ邪魔。きっとそんな考えがあってバイタリティーが64に設定したのだと思います。

このようにキャラクターの数、バイタリティーはゲーム筐体の中のディップスイッチによって操作できるものなのです。

Q　アーケードゲームをファミコンに移植する場合どんな問題が生じるのでしょうか？

A　**岐阜県　近所のバカ　?歳**
質問が具体的じゃないので、ちょっと困りますが。簡単に言えば、アーケードゲームのハードウェアとファミコンのハードウェアの機能の差を超えて、いかにゲームの面白さをそこなわずに移植するかが、最大の問題点なのです。

画面の縦横、キャラクターの色数、音、処理の数…問題山積みなのです。

●ハードウェアサポートのコーナー、どうです毎月、勉強になることばかりでしょ。ところで、このムズカシーイ質問に見事に答えてくれている人、どんな人だと思います？　実は、「ハードの魔神」と呼ばれるエラーイお方なのです。

ロケーションネットワーク

待ちに待ったこの季節、春だっ！
たくさん出会いを生んだキャロット。
新しい友達をここでつくらないかい。

酒田にトイポップワールド上陸!!

"遊び"を運べ！酒田港を目指せ

ピノとアチャがくり広げるトイポップワールドが山形に誕生して2ヵ月。もうすっかり山形の名所なんだって。

▲トイポップワールド風船ハウスだ。ピノとアチャといっしょに遊ぼーっ！

時は寛文12年、酒田の商人〝阿村瑞賢〟は酒田港より千石船に乗り御城米を江戸に運んだことにより酒田港の黄金時代が始まったのである。

さて時は移り昭和61年12月。東京の某遊技機器メーカーの社員である〝ピノ〟と〝アチャ〟は酒田へ一隻の船〝トイポップ丸〟を出航させた。この船には遊びに関するあらゆる道具が満載されていたのである。酒田に着いたピノとアチャは市内の繁華街である中町の〝マリーン5清水屋6階〟へと道具を運び、そこに〝トイポップワールド〟をつくってしまった。このことにより酒田地区はこの某遊技機械メーカーの独占市場となり酒田のスーパーアミューズメント時代が始まったのである。

てな訳でいいかげんなこじつけでしたが、みなさんマリーン5清水屋6Fへ来てみてください。ニュービデオマシン勢揃い、夢のトイポップ号、宇宙遊泳〝風船ハウス〟、そして、ついに酒田へナムコグッズ登場…などなど、満足度120%のトイポップワールド！　そして、ついでに店長も紹介。「遊びのことならなんでもおまかせ！」という派手な店長。〝アミューズメント〟ドクター阿部〟が君達を待っています。

▶初のカウンターショーケース。山形のグッズファン集まれー。

▼最新のビデオゲームもいっぱいある。

▲夢のトイポップ号、トイポップワールドのお話をしてくれるぞっ！　これは楽しみだ。

酒田マリーン5(ファイブ)ナムコランド
住所　山形県酒田市中町2—5—1
　マリーン5清水屋6F
Tel　0234—26—0029
営業時間　10：00～18：00　木曜休日
店長　ドクター阿部

がんばれ！CN＆幕の内

CARROT NETWORK

ナムコファンの中で知らない者はいない

…と、かたい口調で始まりました今月のこのコーナー。でも中味はいつもと同じナムコへの熱いメッセージの嵐だ。彼らって本当に遊びが好きなんだよね。

CN編・CNおもちゃ箱

先月号では、思わず「幕の内」に乱入してしまったCNですが、今回はちょっぴりシリアスに迫りたいと思います。CNって一体何？　ということについて、えんどうまめぞうさんにお話ししていただきます。

（MEG）

我ら、義遊軍の遊び

CNは、ビデオゲームばかりでなく、映画やアニメ、本、音楽、さらにRPGまで幅広く〝遊び〟というものを追求している。この幅広い遊びのイメージの源は、読者の意見であり、CNメンバーの個性でもあるのだ。

誰でもいい。ある人が、ある遊びをおもしろいと感じ、まわりの人々にそのおもしろさを理解してもらおうとしていくと、その遊びの輪が広がっていくだろう。そこに遊びをコアとしたコミュニケーションが成立していくのだ。CNのメンバーは、小学生から30近いおっさん（失礼）までという幅広さだ。普通では考えられないことだと思うが、こういった人たちが〝遊び〟というものを通じて結びついているわけなのだ。

そして、CNは参加の場でもある。CNに参加してやろーと思った人がいたら、何でもかまわない。自分の思ったことや、アイデアなど左記の住所まで送ってきてほしい。

by　えんどうまめぞう

〒564　大阪府吹田市江の木町20—10
㈱ナムコ　関西事業所内CN事務局

幕の内編

幕の内では昔から、ナムコのゲーム小説を募集し掲載してきました。

そこでまずは、過去の優秀作品を読んでもらおう。

SPACE DANCER MOTOS　by PAZZOI・r

それは突然の出来事であった。地球のエネルギー源ともいうべきソーラーシステム「ソーラーベース」が突如軌道をそれて宇宙へ飛び散ってしまったのだ。人々は口々につぶやいた。「もしや…。」人々の予感は悲しくも的中していた。宇宙空間を漂うソーラーベースは、もはやスペースビーの巣と化していた。

そんな時ある男が立ちあがった。男の名は「QT」。彼は装甲艇モータースパナー、通称モトスの開発者でありパイロットでもあった。彼はもとすもうとりであった。彼のつっぱりは華麗かつ俊敏であり、見る者に感動を与えた。

QTはモトスを操り四角い土俵、いやソーラーベースの上でひたすらつっぱった。「どすこ～い！」彼の声とともにスペースビーは次々と宇宙空間へ消えていった。モトスは、ソーラーベースの上を華麗に舞っているかのようだった。

ドルアーガ・バスター　by 夢ちゃん

今日はバレンタインデー
ドルアーガ菓子店
いとしのギル様が来たらお渡しするの
そして…
姫！お助けにあがりました
ギル様!♡
ありっ?
すいませんまちがえました…
ドラゴン山はとなりです

▲幕の内の会報にはこんなマンガがいっぱい

●ワンダーモモのワンポイントアドバイス、劇場のお客にも注意しよう！　カメラを持ったカメラ小僧の「フォーカスチャンス！」と、ストロボの光を浴びると、モモは恥かしくなって、一瞬、身動きできなくなってしまいます。それと舞台のハシには入れないからねっ！

た。（一部抜粋）

END

いかがでした。君もこんな小説を書いてみないか？ テーマも長さもまったく自由。優秀作は、幕の内やNGに載せるぞ！

送り先
〒460 愛知県名古屋市中央大須2―23―3
㈱ナムコ 中部事業所
NG版幕の内「誌上討論会」または「小説募集」係迄

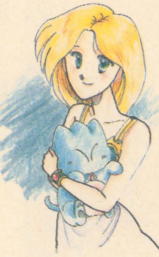
※小説は原稿用紙にて封書で。どちらも住所・氏名・年齢・ペンネームを書いてください。 担当㋙

キャロット日記

VGMにまぎれた人の声

ゲームミュージックが鳴りひびいているゲームセンター〝キャロット〟。ここは、VGMだけでなく、ゲームが好きな友達の声がまぎれて、お店の中を漂っているんだよ。

北海道　PC小樽店

私はCARROTに入ったのも、ゲームセンターに通いはじめたのも昨年7月がはじまりでした。NGだかなんだかわかんないけど、大好きなナムコの本だ――！ なんて手に触れて「う、うすっぺらい…」誰でも思ってんだろーなー。やっぱり増やしてほしーです。

NGの表紙はナムコのデザイナーの人がカイちゃんとか描いてくれたりすると、わたしは涙ものなんだけどなー。

それぐらいやっちゃいましょーよ。

〈バルバーラ〉

北海道、バルバーラちゃんの作品

秋田　秋田CH

う～むナムコの新作ローリングサンダー、あの敵のキョロキョロが、みょうにリアルでカワイイ。あれ？ EVEさんにあげるはずの50円がなくなってる！ EVEさんもってったんですか？ 〈AIDS・DOG〉

神奈川　相鉄二俣川ファミリーランド

ラリフォー！ ファミリースタジアムの豆本もらっちゃった。さあ気合いを入れてガンバルゾー。

「ランサーターボに乗りたい少年」

ステレオのスイッチを入れ、ステイーリィー・ダンをBGMに思いにふける。ウーン、ローリングサンダーってむずかしい。

〈ドナルド・フェイゲン〉

京都　BC京都

北白川仕伏町行のバス内での私の惨事。河原町丸太町で客がど――っとおりた。その流れにおされきってしまって、私は途中下車してしまったのです。

〈by あちき〉

福岡　スコーレタウン

ぼくはゲームがへたです。いけませんか？ 〈K・T〉いかん死ぬ〈X〉おれは源平がヘタだー。〈?〉おれも源平がへただ。だからいつもファミスタ見物さ〈S・I〉ふっ！ おれさまはどんなゲームでもうまいのさ！

〈K・K〉

福岡　PC久留米店

こらー！ 頼朝～っ!! 「しゃもじ」で人をぶつでない。ゴハンつぶがつくではないか！

〈by 常連〉

よせ鍋　キャロット店員の言葉

日本 方言帳！ 今ここに贈る

キャロットの店員さんてね、ただの店員さんじゃないんだよ、いつでも君たちと語り合いたいって思ってるんだから。

▼秋田サッカー大会、秋田和洋女子高にて

キャロット杯 サッカー大会

秋田　秋田CH

TEN「はぁはぁ疲れましたねー。」

江戸川「ぜーぜー、んだ。すったまこえー。」

（たいへん疲れたー）

TEN「試合結果は、1位サンダーチーム、次にトイポップ、ガントレットチームになりました。」

江戸川「オラは、ガンドレチームだべ。おまげにオーバーヘッドキッグば、はずすた。えーどこねがった。」

※体はなまってなかったが、言葉はしっかりとなまっていた。

〈TEN〉

友達を探しにおいでよ！

神奈川　ダイエー向ヶ丘店

遊園地へ走るモノレールのすぐそばにある当店。自慢は豊富なメダルマシンとナムコゲーム。新しい友達を探している君、ここには楽しい仲間がたくさんいます。ん！ 僕のことを「おにいさん」と呼んだ君、あんたはえらい!!

〈店長〉

ただのゲーセンではありません

北海道　PC旭川店

PC旭川店にはプロ用音楽器材を備えた本格音楽練習スタジオがあるんだぜ。ここでは第2の安全地帯を目指しロックにヘビメタにみんなギンギンなんだ！ 他にこんなキャロットある？ はっきり言って自慢話です。

〈店長〉

ATARI 当り

大阪　PCナンバ店

大阪ミナミの数あるゲームコーナーの中で、ひときわ明るく清潔感あふれるお店。ここの、おもいっきりな特徴は、なんといっても、ATARI製品の入荷が早いっ!! ってことでしょう。ATARIファンの皆さん。いっぺん来てみれば！

〈おさる〉

毎日がバトルロイヤル！

三重　PC四日市店

皆さんお待ちかねのゲームセンターバトルロイヤルの時間です！ 我らがチャンプのPC四日市店の姿もみられます。カ～ン！ 試合開始！ いきなりチャンプのオール50円ゲームジャブだ!! そしてカップメン・菓子販売フック！ これはきいた。フィニッシュはナムコグッズパンチ！ 立てませ～ん！ 辺りのゲームセンターは皆ダウンです！ またもPC四日市店の防衛達成です！

〈実況はCR－Xでした〉

告知板

「ナムコのキャラクター・グッズが欲しいよ～ん。でも、どこへ行けば買えるの？」というキミに、今回は第2回中部・関西編の物販店を紹介しまーす。

ナムコ・グッズを売っているお店だよん 第2回中部・関西編

●中部

静岡県

店名	電話	住所
PCアピア	0542-63-8604	静岡市中吉田川原田
PC静岡	0542-51-4653	静岡市紺屋町

愛知県

店名	電話	住所
星ヶ丘CH	052-782-2510	名古屋市千種区
PC豊橋	0532-54-3195	豊橋市駅前大通

長野県

店名	電話	住所
PC松本	0263-35-6744	松本市中央
西沢南松本店	0263-26-9739	松本市宮田

新潟県

店名	電話	住所
新潟三越	0252-23-0863	新潟市西堀通五番町
PC長岡	0258-36-0991	長岡市大手通

山梨県

店名	電話	住所
PC甲府中央	0552-32-2429	甲府市中央

石川県

店名	電話	住所
PC金沢	0762-21-9457	金沢市片町

三重県

店名	電話	住所
PC四日市	0593-54-2266	四日市市西浦

●関西

大阪府

店名	電話	住所
PCなんば	06-633-8030	大阪市南区難波
PC第4ビル	06-341-8263	大阪市北区梅田
PC京橋	06-358-1585	大阪市都島区東野田町
PC関大前	06-380-8087	吹田市千里山東

京都府

店名	電話	住所
BC京都	075-211-4429	京都市上京区河原町

岡山県

店名	電話	住所
PC表町	0862-23-4750	岡山市表町

和歌山県

店名	電話	住所
PC和歌山	0734-31-8559	和歌山市雑賀町

島根県

店名	電話	住所
PC島大前	0852-27-6428	松江市西川津町

香川県

店名	電話	住所
PC藤塚	0878-37-2071	高松市藤塚町
PC常磐	0878-34-3686	高松市常磐町
BC高松	0878-22-4555	高松市片原

徳島県

店名	電話	住所
徳島CITY	0886-54-8547	徳島市寺島本町東

●バレンタインのチョコレートを贈ってくれた人たち、どーもありがとう！ オヤジもバベてつもとってもよろこんでたよ。 とくに加西市の石田カイちゃん。ラブレター(?)つきのチョコレートにバベてつは大感激してたよ。

NG3月号 元気新聞
"元気スタッフから一言"

仕事で動いちゃいるけど、根本的に運動不足だ。いかん、いかん。するとオヤジが空手道場へ行こうという。うげっ。オヤジはそこで歯を1本折られたというのに……。（うに編集長）

●

おい、元気だしてがんばっているか？　もう春がやって来ているぞ。いつまでもゴロゴロしていちゃいけねーな。何でもいいから夢中になれることやってるか？　なあS子（オヤジ）

●

ホイホイ。バベはS子さんのお節句に呼ばれて、甘酒のんでよっぱらっちゃった。あー、ひな祭りって楽しいな。でも女の子の家に呼ばれたら恥をかかないようにねっ！（バベてつ）

●

庭の木々が新芽をふきはじめている。あんな小さな芽の中にこれから大きくなるためのエネルギーが、凝縮されてつまっていると思うとスゴイよネ。自然の力は偉大だわ！（S子）

NG 月刊 3月号
昭和62年3月1日発行
(毎月1回1日発行)
●発行
株式会社ナムコ
NG編集室
〒146 東京都大田区矢口2-1-21
☎03-756-2311(代)

NGファンアンケート

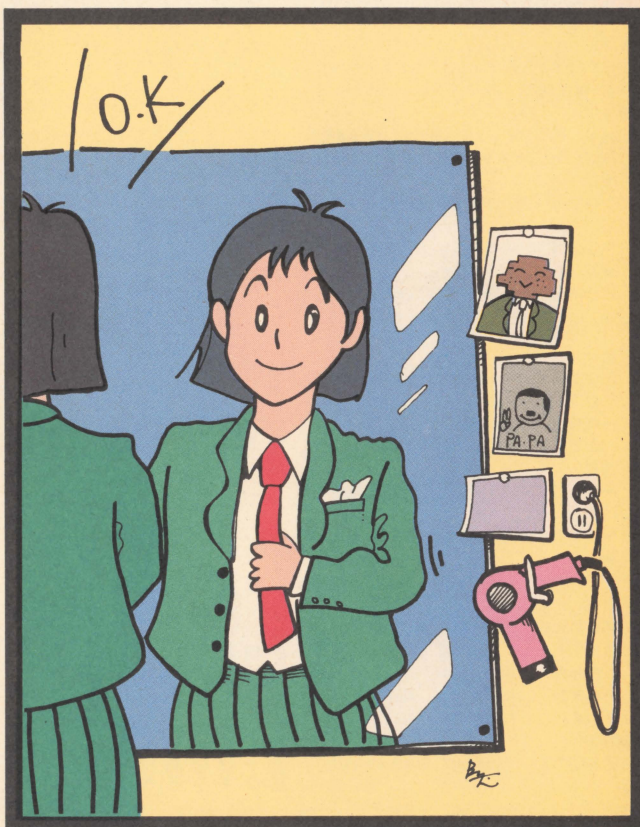
つぎの質問にハガキでお答えください

アンケートの集計をもとに、今後のNGに役立てたいと思います。

①今月のNGで、おもしろかった企画を2つあげてください。
②今月のNGで、おもしろくない企画を2つあげてください。
③今月のNGの記事をどう思いますか？
④何かNGでやってほしい事は、ありますか？
⑤最近のナムコゲームをどう思いますか？
⑥これからのナムコゲームに期待することは何ですか？
⑦あなたのお父さんまたは、お母さんはどんな人ですか？

※なお、アンケートに解答してくださった中から、抽選で毎月10名様にNG特製㊙グッズを差し上げます。

ごめんなさいコーナー

●2月号17P下段のまちがい。「他のゲームセンターではまだ最期…」は、「最初」のまちがい。
●告知板のところで千葉セントラルプラザの電話番号は0272…ではなく0472―27―3092です。千葉周辺の方には大変御迷惑をおかけしました。
●2月号19P「ラジアメ放送時間表」のまちがい。東海ラジオ（土）26：15～26：45というのは、日曜日の深夜26：15～26：45のことです。
●バベてつ・S子のザ対決の採点表の点数が11月号、12月号、2月号とまちがっていました。尚、勝敗には影響ありませんでした。
読者のみなさん。ゴメンナサイ。

NG投稿規程

はじめまして、今月からNG郵送担当になった㊞のやっちゃんでーす。
投稿規程なんていうとむずかしそうだけど、なんてことはない①〒住所②氏名③年齢④電話番号を忘れないでネ。っていうことなの。私まだ新米だけど、二代目S子さんをめざしてがんばるつもり。みんな応援してネ。（やっちゃん）

NG郵送方法

発行は毎月25日すぎ。（一部地域では少し遅れることがあります）全国のナムコ直営店か玩具店で入手してください。直接ナムコに申し込む場合は、200円分切手を同封して「NG○月号お届け係」まで送ってください。
※郵送、配布は最新号のみで、バックナンバーは受けつけておりません。ご了承ください。

NGファンアンケート報告

担当・S子

毎月ファンアンケートにたくさんのおたよりをありがとう。ファンアンケートの⑦番めは、ゲーム以外のことにスポットをあてて、みんなの意外な日常生活を発見するためのもの。日ごろみんなどんなことを考えて毎日を過ごしているのかな――――。

1月号の質問から

⑦今あなたの学校で話題になっていることを一つあげてください。

1位　ファミコン、ゲームセンター、パソコンに関すること。
2位　受験勉強、試験について。
3位　マンガ、テレビの番組について。
4位　音楽について。
5位　映画、アニメについて。
その他、エアガン、ガスガン、絵をかくこと、ゲーム作り、女の子の気持ちをひきつける法、修学旅行、駅伝、先生や友だちのこと。

S子通信

ネェ、ネェ、きのう「ヤンパラ」聞いた？
高松市にキャロットが3店もできたゾ。
ドラバス2日間で解けちゃったョ。
うちのクラス偏差値ひくいんだって！
T高校は○○が出そう。
きのうの少年隊は……。
最近のナムコって……。
ファミスタ……。
M先生の恋人が……。

みんなの生の声をきいちゃうぞ!!

▶ボクの想像したS子さん　神奈川県　はんぺんどくんの作品

今回は、一月号ファンアンケートの学校で話題になっていることについて――。

集計結果をみると、ゲーム、受験という答えが圧倒的に多いけど、数字をにらんでいてもみんなのことがよく見えない。「考えるより直接みんなに会って聞いたほうがはやいわ。そうだ！　ゲームセンターへ出かけていってみんなに答えてもらおっと――。」（S子）

軽い気持ちで街に飛び出したものの……。何軒かゲームセンターをのぞいて声をかけてみたけど、みんなちーっとも聞いてくれない。しまいには学生服をきた三人組に「関係ねえだろ！」って思いっきりどなられてしまった。オ〜〜〜コワッ！

少しぐらい話してくれてもいいのに…と思いながら都内の某ナムコ直営店へ。ナムコの名刺を見てやっと応じてくれたNくん、Kくん、どうもありがとう！

では彼らの声にちょっと耳をかたむけてみて――。

Nくんは、その日大学を受験した帰りだった。薬屋のお父さんの後を継ぐために薬科大を受けたんだって。Kくんも二月末に高校受験をひかえている受験生。

「学校ではゲームのことなんてほとんど話さないよ！　話題になるのはテレビ番組のこととか音楽のこととかー。ゲームのことなんか話題にしているのって小学生ぐらいじゃないの。今の小学生ってみんなファミコンもっているっていうし…。最近ゲーセンにも小学生がくるようになってうるさいんだよなー。でも、今の小学生って何考えているのかわかんないよなー。」（Kくん）

Kくんだって、3年前は小学生だったのにね。中学生と小学生の世代の差は、思っていたより大きいのかも。

中学、高校ではあまりゲームのことは話題にならないみたいね。ゲームの次に多かった受験勉強についてはどうかな？

「勉強なんて好きじゃないけど、高校受験のためには内申書も気になるし、一応勉強しなきゃ。でも大学にはいかないよ。」（Kくん）
「大学はいくべきだよ。親のスネはかじれるだけかじったほうがいいぞ。大学出ないと就職にもひびくし、やっぱりお給料は多いほうがいいもんねえー。」（Nくん）

フー、みんなちゃっかりしているネ。私の受験のころを思い出すと思わず感心しちゃう。田舎育ちのS子の場合、田舎にいるとなんか先のことが見えて、つまんなくてね。東京に出れば〝何か〟あるんじゃないかと、親と大ゲンカして上京してきたの。みんなのように将来のことなんてぜんぜん考えてなかったわ。ただ今の状態に満足できなくって何かわからないけど、他にもっとステキな〝何か〟があるんじゃないかと思って。上の学校へいけばその〝何か〟を探すことができるんじゃないかってね。受験はそのための通り道ぐらいにしか考えてなかったわ。みんなの場合、将来いいところに就職して安定した生活をおくるための通り道って感じかな？　そういう意味では、受験が将来を決定する重大な話題の一つといえるのかしらねえ。（でも、本当にそうなの？）

思っていたより、ずーっとしっかりしている二人の話を聞いて、安心したのと同時に気がぬけてしまったS子でした。

月刊NG特別付録

まかキュー テレホン大作戦

年忘れプレゼントクイズの答

年末のえかきうたクイズに、楽しいハガキがいっぱい届きました。みんなどうもありがとう。クイズの答はキュージくんでした。誌上を借りて、がんばってくれた作品を一部紹介しちゃいます。キュージくんのえかきうたは簡単だから、みんなで覚えて歌いながら描いてネ。テレホン大作戦、これからもよろしくぅー。

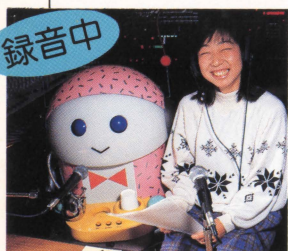
北海道・大平　誠

キュージくんのえかきうた

肉まんひーとつありました
お豆をふーたつくっつけて
チクチクあたまに
アンテナ立って
ぼくはいったい
誰でしょう

神奈川県・宍戸克至

川崎市・鈴木崇広

（敬称略）

録音中

愉快なハガキや感想とかも大歓迎。
NG編集室まか・キュー宛に
おたより送ってちょっ。（まか・キュー）

ナムコテレホン大作戦は…東京03−758−6661　まってまーす！

No. 5

昭和六十二年三月一日発行(毎月一回一日発行)第二巻第三号通巻五号
編集人 山下 正
発行人 中村雅哉
郵便番号一四六 東京都大田区矢口2−1−21 株式会社ナムコ 電話(756)二三一一
一五〇円

namcot

プロ野球 ファミリースタジアム

プロ野球 ファミリースタジアム

走る、攻める、守る。
思いのままに選手が動く！
ジャパン・リーグはキミのものだ。

ウォッチモードやナムコットスポーツ新聞など、楽しい工夫がこらされた究極の野球ゲームだぜ。

好評発売中
3,900円

DRAGON BUSTER
ドラゲンバスター

今、頂点にたつドラゴン伝説

好評発売中
4,900円

ワルキューレの冒険「時の鍵伝説」

多彩なアイテム、魔法を使うかけ引きなど、FCゲームの興奮がそのまま。

好評発売中 1,500円

仲間と気楽にプレイできて、やればやるほどおもしろい

ハンディボードゲーム・シリーズ

君はもうチャレンジした？

スーパーゼビウス「ガンプの謎」

スリルたっぷりの対地戦、「ガンプ」の要塞をめざす熾烈なレースが展開する。

好評発売中 1,500円

JGS1021

2001年の大人(クリエイター)たちへ。

全国の百貨店、量販店、玩具店でお買い求めください。
※ファミリーコンピュータTMは任天堂の商標です。

*株式会社ナムコは、オリンピックキャンペーンのオフィシャルスポンサーです。

「遊び」をクリエイトする 株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5